Majesty 2

The Fantasy Kingdom Sim

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ




Право тиражирования программных средств и документации на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».
Внимание! Приобретая программный продукт «Majesty 2 »,
вы тем самым даете согласие не допускать копирования программ и документации без письменного разрешения фирмы «1С».
© 2009 ЗАО «1С».

Игра разработана «1С: Ino-Co». Все права защищены.

Фирма «1С»: 123056, Москва, а/я 64. www.1c.ru
Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (495) 737-92-57,
факс: (495) 681-44-07
Линия консультации: Тел.: (495) 688-99-01, mmedia.hotline@1c.ru

СОДЕРЖАНИЕ

РУКОВОДСТВО НАЧИНАЮЩЕГО МОНАРХА 2

Глава 1. Начало правления 3

Глава 2. Как управлять королевством. 4

Строительство. 4

Задания героям (Флаги) 4

Главный игровой экран 6

Основные действия героев: 8

Подробная информация о герое. 10

Партии героев 10

Лорды. 11

Магия короля. 11

Горячие клавиши. 14

Факты новейшей истории Ардании 15

АВТОРЫ 21

РУКОВОДСТВО НАЧИНАЮЩЕГО МОНАРХА

Вступление



Рад вновь видеть вас, Ваше величество!

Я королевский советник и, пока вы еще не заняли трон, я возьму на себя смелость напомнить вам основные обязанности монарха.

Прежде всего король должен заботиться о своих подданных и о мощи королевства.
Увы, но в нашем опасном мире всегда найдется множество желающих помешать этой благородной цели, Ваше величество.
В каждой новой провинции вы будете отдавать приказ о постройке города, а враги будут изо всех сил мешать вам. Сил стражников не хватит, чтобы защитить строения, поэтому вам понадобится помощь героев.

Наемные герои, Ваше величество, весьма своенравные и хм... довольно жадные создания. Чтобы заставить их выполнить какое-либо задание, вам придется назначать за это награду. Ради звонкой монеты герои способны поистине творить чудеса! На то они и герои, Ваше величество!



Глава 1. Начало правления



Чтобы начать новую кампанию, выберите в главном меню «Кампании», а затем «Новая кампания».

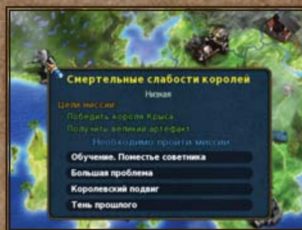
После вступительного ролика вы увидите карту Ардании.

На карте отмечены места будущих миссий. Если подвести курсор к иконке миссии, то рядом появится хинт с ее кратким описанием и сложностью.



Рекомендуется проходить миссии в порядке возрастания сложности.

Для миссий, которые еще недоступны, указано, что нужно выполнить, чтобы открыть их. Чтобы начать выбранную миссию достаточно кликнуть на нее мышкой.



Уже пройденные миссии можно переиграть заново.

Глава 2. Как управлять королевством

Строительство



Король может приказывать своим подданным строить экономические сооружения, оборонительные башни, гильдии и храмы.

Экономические сооружения приносят постоянный доход королевству, а также позволяют снабжать героев оружием, доспехами, эликсирами и прочими полезными вещами.



Оборонительные башни будут атаковать противника в определенном радиусе.

Гильдии позволяют нанимать различных героев, которые за разумную плату станут выполнять задания короля. Также в некоторых гильдиям можно исследовать заклинания, применение которых целиком зависит от короля.

В храмах можно нанимать самых могучих героев в королевстве, а также превращать обычных героев в храмовых. Цена такого превращения зависит от уровня опытности героя.

Задания героям (Флаги)



Чтобы дать задание герою, нужно привлечь его внимание. Для этого в распоряжении короля есть четыре флага.



С помощью флага атаки можно дать задание атаковать монстра, вражеского героя, логово или здание.



Флаг разведки зовет героев исследовать неоткрытые земли, скрытые туманом войны, или просто привлекает их в выбранное королем место.



Флаг обороны означает задание защищать героя, горожанина или строение.



Флаг страха позволит отпугивать героев от опасных мест, чтобы они не гибли зря.

Помните, что герои не станут выполнять задания бесплатно! Только деньги, поставленные на флаг, заставят героев откликнуться. Чем больше награда, тем больше героев захочет выполнить задание.



Чем опытнее герой, тем большая сумма награды нужна, чтобы привлечь его внимание.

У разных типов героев разные характеры и наклонности. Рейнджеры, например, больше всего любят исследовать новые земли и поэтому с радостью откликаются на флаги разведки. Воины любят сражаться, поэтому предпочитают флаги атаки. Разбойницы очень жадны до денег, поэтому поспешат выполнять любое задание, но при этом они сбегут с поля боя при первых признаках серьезной опасности.



При удалении любого флага поставленные на него деньги не возвращаются!



Главный игровой экран



Элементы управления

1. Кнопка «Вызвать окно заданий» – позволяет вызвать окно с описанием заданий миссии. Задания могут быть как обязательными, так и дополнительными. Некоторые задания имеют ограничение по времени.
2. Скорость игры – эти кнопки позволяют замедлять и ускорять игровое время, а также ставить игру на паузу.
3. Счетчик дней – счетчик игрового времени, показывающий, сколько дней прошло с начала миссии.
4. Реестр героев – этот компонент позволяет следить за всеми героями королевства, видеть их уровень здоровья, а также чем они сейчас занимаются. В случае необходимости можно оказать помощь герою, применив заклинание прямо на его иконку.
5. Сообщение – озвученное игровое сообщение или подсказка.
6. Лог текущих сообщений – список событий и текущих изменений в жизни королевства.

7. Мини-карта — карта миссии, где отмечаются туман войны, свои и вражеские строения, а также места боевых столкновений. Над миникартой находится панель флагов.
8. Панель выделенного объекта — на этой панели отображается информация о любом выделенном объекте, будь то герой, горожанин, монстр, здание или логово монстра.

    - Для здания показывается его название, очки здоровья, количество золота, а также юниты, которые могут находиться в нем.
    - Для героя указывается его имя, здоровье, выполняемая задача, уровень опытности, количество золота и экипировка.

9. Панель магии короля — если игрок изобрел в гильдиях специальные заклинания, то над панелью выделенного объекта появляются кнопки этих заклинаний. Если гильдия разрушена, то заклинание исчезает.
10. Панель строительства — эта панель находится справа внизу экрана. На ней указано количество золота в казне королевства и находится кнопка, позволяющая выделить замок, даже если его не видно на игровом экране.

    - Из замка можно отдать приказ построить любые типы доступных строений: гильдии, экономические строения, оборонительные башни, храмы.



    - Если выделена гильдия, то на панели строительства можно нанимать героев или делать изобретения.



    - Если выделен герой, то на панели строительства можно указать, в какого храмового героя он превратится, если уже построен соответствующий храм.



Что делают герои

Король должен знать, сколько у него героев и чем они заняты. Реестр героев позволяет следить за героями и все время быть в курсе того, кто из них ищет приключений, кто отдыхает или идет за покупками, а кто выполняет задание, сражается или просит помощи. Герои могут выполнять различные задачи, которые отображаются специальными символами на иконках героев.

Основные действия героев:

 Ищет приключений – ищет привлекательную цель (сундук, монстр, флаг)

 Сражается – герой стремится вступить в бой или уже сражается

 Идет домой – герой идет в гильдию отдыхать или изучить новые способности

 Собирает сокровища – герой нашел сундук с золотом

 Выполняет флаг атаки – герой хочет выполнить задание короля атаковать цель

 Выполняет флаг защиты – герой хочет выполнить задание короля защитить цель

 Выполняет флаг исследования – герой хочет выполнить задание короля исследовать территорию.

 Идет отдыхать – герой хочет отдохнуть и идет в гильдию или в таверну

 Идет платить налоги – герой идет платить налоги

 Спасается бегством – герой ранен и бежит из боя, либо просто сильно испуган

 Покупает новые вещи – герой тратит заработанные деньги на покупку оружия, брони, эликсиров и прочих полезных вещей

 Ворует – герой ворует деньги (из могилы или у другого героя)

 Лечит раненых – творит заклинание лечения на дружественных героев или горожан

 Ожидает – герой ждет приказа лидера партии или атаки на защищаемый объект

 Колдует – творит заклинание, чтобы усилить дружественного героя или ослабить врага.

Как возродить героя

Увы, но герои смертны. Погибший герой (если его не воскресили специальным заклинанием) попадает на кладбище.

Кладбище героев возникает возле города после смерти хотя бы одного героя. На кладбище можно за определенную плату возродить погибшего героя. Но неупокоенные скелеты, время от времени вырывающиеся за кладбищенские ворота, будут причинять немало хлопот горожанам.



Чем выше уровень героя, тем дороже будет стоить его воскрешение.

Прописка

Каждая гильдия или храм может вместить определенное количество героев. Если в королевстве появились герои, которым не хватило места (например, король нанял нового рейнджера, а потом воскресил на кладбище еще одного), то более слабый герой уйдет в замок ждать, когда для него освободится место. Т.е пока король не построит новую гильдию или пока не погибнет другой герой этого класса. Если герой, сидящий в замке, не дождется появления свободного места, то он навсегда покинет королевство.

Если за 10 дней герой не дождется свободного места в гильдии, то он уйдет со службы

Подробная информация о герое

Чтобы увидеть подробную информацию о герое, нужно выделить его и нажать на иконке персонажа (панель выделенного объекта) кнопку .

В карточке героя можно увидеть подробную информацию:



1. Оружие героя – каким оружием сражается этот герой.
2. Броня героя – какую броню герой приобрел.
3. Зелья здоровья – сколько зелий здоровья купил герой.
4. Зелья маны – сколько зелий маны купил герой.
   Используется не всеми героями!
5. Инвентарь героя – какие артефакты или амулеты есть у героя.
6. Параметры героя – различные боевые характеристики героя.
7. Информация о герое – художественное описание героя.
8. Способности героя – особые способности, изученные героем.

Подробная информация по кнопке также доступна для основных зданий.

Партии героев

В тавернах Ардании можно исследовать возможность собирать партии героев. Это группы героев, которые создаются по принципам классических РПГ. Герои, входящие в партию действуют сообща, вместе выполняя задания и поддерживая друг друга. Насколько эффективна будет партия, зависит от классов и уровней опытности героев, входящих в отряд.

Некоторые герои плохо уживаются друг с другом. Время от времени они могут вредить своим антагонистам, даже если герои из одной партии.

Лорды

После освобождения каждой из провинций король может назначить лорда этих земель. Лорд выбирается из числа героев, которые состояли на службе короля на момент победы.

При назначении героя на высокую должность, король может выбрать лорду новое имя.

Лордов можно призывать на службу и в последующих миссиях. Для этого нужно построить Зал лордов. Правда, за службу лорда придется выложить немало золота.

Чем выше уровень опытности лорда, тем дороже будет призвать его на службу.

Магия короля



Король может напрямую применять некоторые заклинания, изобретаемые в гильдиях и храмах. Например, в Гильдии Послушниц можно изобрести заклинение «Святое лечение». С его помощью король может лечить героев или горожан, попавших в трудную ситуацию. В Гильдии Магов можно изобрести заклинание «Молния», чтобы атаковать врагов, помогая героям справиться с опасностью. Помните, что каждое применение заклинания стоит немалую сумму золота!

Для боевых заклинаний цена будет увеличиваться с расстоянием до ближайшего магического строения (Гильдии магов или Магической башни).

Глава 4. С другими монархами (игра по сети)



Чтобы начать многопользовательскую игру, нажмите в главном меню на кнопку «Мультиплеер». Вы можете выбрать один из двух режимов игры: «Сетевая игра» (игра по локальной сети) или «Игра по интернету».

Для сетевой игры внесите игру Majesty 2 в список вашего брандмауэра как программу с разрешенным сетевым доступом.

Сетевая игра

Игрок может создать новый сервер или присоединиться к уже имеющемуся серверу.



- Сервер: имя сервера сетевой игры.
- Миссия: название миссии, в которую предлагается сыграть по сети.
- Пинг: задержка передачи данных от сервера. Чем выше пинг, тем медленнее будет связь.

- Игроков: на какое количество игроков рассчитана миссия
- Версия: номер версии игры. Сетевая игра возможна только, если версии игры у сервера и клиента совпадают.
- Статус: здесь отображается статус сервера (версии игры или карты различаются; нужно скачивание карты; ожидание).



- Новый: создать новый сервер
- Обновить: обновить список серверов (поиск созданных серверов в сети)
- Выбрать сервер: выбрать сервер из уже созданных.
- Выйти: выйти из меню сетевой игры.

Можно создать сервер защищенный паролем. Тогда к нему смогут присоединиться только игроки, знающие этот пароль.

После старта нового сервера или присоединения к уже созданному серверу появится меню настройки миссии.



В этом окне игроки могут выбрать королевство, за которое они будут играть.

Игрок, создавший сервер, может выбрать стартовую сумму золота, которая будет у игроков на момент начала миссии.

Здесь же в нижней части экрана находится окно сетевого чата и описание самой миссии.

Горячие клавиши

Основное управление

Стрелки управления курсором, WASD – перемещение камеры.

«Колесико мыши» – при зажатом колесике мышки – *повороты камеры / при вращении колесика* – изменение высоты камеры.

«Щелчок колесика мыши» – устанавливает камеру в положение по-умолчанию (направление на север, стандартный угол обзора).

«Щелчок ЛКМ» – выбор сущности под курсором (юнит, здание, флаг).

«Двойной щелчок ЛКМ» – фокусирует камеру на выбранном объекте.

«Щелчок ПКМ» – отменить выбор заклинания или здания; установить флаг.

Дополнительное управление

«Ctrl+F5» – быстрое сохранение.

«Ctrl+F9» – быстрая загрузка.

«Space» – пауза; закрыть всплывающее сообщение (без паузы).

«+», «-» – ускорить игровое время, замедлить игровое время.

«F» – сфокусировать камеру на замке и открыть меню строительства.

«B» – выбрать замок (без фокусировки камеры) и открыть меню строительства.

«~» , «T» – открыть игровой чат.

«J» – список заданий миссии.

«Enter», «Y» – подтвердить выбор.

«Esc», «N» – отменить (закрывает контекстное меню, отменяет строительство или каст заклинания); также открывает внутриигровое меню.

«I» – открыть окно подробной информации о юните или здании.

«V» – переключиться на посетителей.

«G» – переключиться на кладбище.

Флаги

«1» – установить флаг атаки.

«2» – установить флаг обороны.

«3» – установить флаг разведки.

«4» – установить флаг страха.

«E» – увеличить награду на 100 золотых.

«Q» – увеличить награду на 500 золотых.

Факты новейшей истории Ардании

«С тех пор, когда Великий король объединил наши земли, прошло много времени. Кроме того, с тех пор сменилось множество королей и произошло другое множество событий».

Неверий Ложнословный,
Удивительно точная и захватывающе краткая история Ардании, том XXI

Династия Великих королей

После смерти Великого короля на престол взошел его старший сын. Первым делом он усмирил восстание некромантов в западных провинциях Ардании, а также совершил еще несколько бессмертных подвигов, принесших ему славу и прозвище Великий Второй. Когда же он скончался, его сын в свою очередь взошел на престол. Он также совершил несколько легендарных подвигов за что получил прозвище Великий Третий. А уже сын Третьего провозгласил считать прозвище «Великий» титулом. Так началась династия Великих королей.



С тех пор вот уже пятьсот лет каждый новый король Ардании вынужден совершать по несколько подвигов, ведь иначе прервется традиция, чего совершенно невозможно допустить!

О советниках Великих королей

К сожалению, никаких достоверных сведений о советниках Великих королей найти не удалось. Известно лишь, что на протяжении всего правления Великой династии они во многом определяли политику двора.

Конклав верховных жрецов
Во все времена боги Ардании живо вмешивались в жизнь смертных. По прихоти богов приносились жертвы и совершались подвиги, по их желанию начинались религиозные войны. И только после объединения Ардании вести конфессиональные споры стало затруднительно — Великий король, как оказалось, не любил, когда его подданные выясняли силу своей веры с помощью оружия. Верховные жрецы, не желавшие понимать такую позицию короля, чуть не каждый день напоминали ему об этом, вламываясь в тронный зал и размахивая очередным проектом «Священной войны» или «чистки рядов». Однажды случилось так, что жрецы всех храмов оказались на аудиенции одновременно, и они тут же принялись спорить и кричать. Недолго послушав их жаркое и громкое обсуждение, Великий король сказал: «Раз вы так любите поспорить, может, займетесь этим на постоянной основе? Сами, не впутывая меня или моих подданных. Отныне повелеваю, что вы, собравшиеся здесь, по одному жрецу от каждого храма, становитесь Конклавом верховных жрецов. Вам построят зал при королевском дворце, где вы сможете целыми днями орать друг на друга, и вам никто не помешает». И было так.

С тех самых времен все споры между церквями Ардании решаются в пределах Зала совета богов, а простой люд наслаждается спокойствием и веротерпимостью за его пределами.

Лишь один раз за века правления Великих королей это спокойствие было нарушено.

Восстание Лунорда



«Его звали Лунорд, он был Властелином Ночи, он был Богом Луны, его стихией был Ветер, и он хотел, чтобы тьма была вечной, и чтобы в ней не светилось ни одного огня». Так записано в труде монаха Берсольда Вейса. Он был одним из немногих монахов Дауроса переживших войну, известную как «Восстание Лунорда». Как водится в историях, записанных победителями, бог Ветра в работе Берсольда представлен воплощением зла и ужаса, без колебаний готовым уничтожить всех ради вечной тьмы. На самом деле все было более прозаично.

В спокойные годы правления Великих королей люди все больше поклонялись свету дня и все больше забывали бояться ночи. Какое-

то время Лунорд терпел возвышение своей жены Хелии, но когда та научила людей запасать свет солнца, чтобы он вместо огня и света Луны освещал ночью их города, Лунорд решил, что все это зашло слишком далеко. В 241 году правления Великих королей, во время праздника Весеннего равноденствия он нанес хорошо рассчитанный удар. Прежде всего, Бог Ветра наложил на солярий, жриц Солнца, проклятие Затмения, лишавшее их сил и сводившее с ума. И сразу же его адепты напали на храмы Хелии. Казалось, ничто уже не поможет богине, но случилось то, чего никто не ждал.

Рейнджер по имени Аполл Быстролукий, влюбленный в одну из солярий, павших в тот день, решил отомстить за смерть любимой. Он собрал несколько десятков своих друзей-рейнджеров, и они стали повсюду преследовать слуг Лунорда. Так велик был их гнев, что ни легендарная скорость, ни заклинания не помогли адептам избежать стрел и ловушек Аполла. Конечно же, рейнджеры не могли сами победить тысячи слуг бога Ветров, но они заставили их замешкаться и сорвали планы Лунорда. Когда же в битву вступили бог Порядка Даурос и бог Силы Крольм, Лунорд был повержен.



Его заковали в волшебные цепи, его храмы разрушили, а Великий король своим эдиктом провозгласил поклонение Лунорду вне закона. Но какой закон может запретить верить в то, во что предки верили сотни поколений? Несомненно, где-то вдалеке от столицы, по глухим деревням, выжившие адепты Лунорда и их паства и теперь ведут свои ритуалы в ожидании дня, когда их бог вырвется на свободу.

Святые земли

Около ста лет назад жрецы почувствовали странные изменения в мире — в древних храмах сила молитв начала слабеть, но по всей Ардании люди стали находить места, где от одного лишь имени бога происходили чудеса.

Храмы тут же провозгласили это милостью богов, подобные места назвали «святыми» и снарядили их поиски сотни исследователей. Конклав жрецов после некоторых споров разработал стандартный способ отмечать святые земли — несколько вертикально поставленных камней по кругу и плита в центре с указанием времени обнаружения и номера экспедиции. Тогда же было решено, что святые земли будут выделяться для строительства на них храмов



по специальной квоте согласно числу последователей того или иного бога (решение, впоследствии серьезно изменившее церкви Ардании). Такая система распределения на удивление хорошо работала на протяжении почти шестидесяти лет, пока в один день рядом со святыми землями не объявились элементали огня и молнии. С тех пор церквям приходится буквально отвоевывать каждое новое место под строительство храмов, и уже немало лучших воинов полегло в тех сражениях.

Рай и Ад

О том, что такое Рай и Ад, существует множество разных версий. Большая их часть изложена в труде известного летописца Этерна Бразевуса «О райских кущах и адских муках». В основном, все версии сходятся в одном — Рай и Ад есть, и действительно возможно вызвать в мир Ардании ангелов и демонов. Единственный вопрос, в котором расходятся точки зрения исследователей, как же сам человек может туда попасть?



Всеобщее потепление

Из-за возрастающей активности чародеев, за последние триста пятьдесят лет вызывавших все большее число демонов, импов и элементалей огня, в Ардании заметно выросла среднегодовая температура, что привело к значительным изменениям климата и ландшафта. Засушливые равнины юга сменились влажными джунглями, западные леса поглотила наступающая пустыня, а в восточных землях из-за таяния льдов в горах поднялась вода, и они почти полностью покрылись болотами.

Для борьбы с потеплением тридцать лет тому назад была образована гильдия ледяных магов. Несмотря на скромный возраст, она пользуется огромной популярностью. Постоянные рассказы глашатаев гильдии о том, что скоро ледяные маги охладят весь континент, привлекают все большее число слушателей, а некоторые даже начинают поклоняться Холоду как богу. В немалой степени тому способствуют показы на всех больших ярмарках нового магического изобретения гильдии — хладиционера.



Битва в Карликовой башне



Когда Великий король Пурий Первый объявил конкурс на лучшее чудо света, карлики (те самые дальние родственники гномов, известные любовью к строительству и жизни в грязных хибарах) решили соорудить башню невиданной высоты, такую башню, чтобы достала до неба. Ради этой затеи собралось великое множество карликов, и работа закипела. День и ночь трудились они, таская к месту строительства палки разнообразных форм и всякие камни, и башня быстро росла.

Людям, конечно, не было до этого никакого дела, богам, в общем-то, тоже. Но все же среди последних нашелся тот, кто заметил быстро поднимающуюся постройку. Грум-Гог, бог Чумы, боясь, что башня карликов будет выше знаменитой башни нечистот, созданной для него гоблинами, созвал всех шаманов гоблинских племен и повелел разрушить сооружение карликов. Надо сказать, что гоблинов мало кто видел с тех пор, как началось правление Великой династии, но в ту ночь… Из тайных логов и пещер, из чащоб и болот полезли эти зеленые твари. Жрецы вели всех, кого могли собрать — простых гоблинов и ветеранов, и лучников, и даже подвластных им троллей. Несметные полчища гоблинов уже через неделю были у подножия башни. Любой бы устрашился при виде этой орды, но не карлики,

для которых башня была более ценной, чем жизнь. Ни один из них не струсил, и началась битва, известная как битва в Карликовой башне.



Два месяца гоблины и карлики рубились друг с другом в залах и коридорах башни. Целые секции ее разрушались и сжигались одними, но тут же восстанавливались другими. Конечно, карликам было не до того, чтобы следовать первоначальному плану (если он у них и был), потому башня через два месяца внешне стала напоминать больное дерево или скорее огромный кривой гриб. В конце концов, случилось то, что обычно и случается с огромными больными грибами – когда гоблины прорвались в центральный нижний зал и несколько сотен троллей единым усилием сломали Главную колонну, башня рухнула. Ее падение было долгим, и многие оказались погребены под обломками. Кто выжил, те разбрелись по всей стране, и с того времени вот уже триста лет в Ардании не видели гоблинов, карликов или троллей.

АВТОРЫ

1C: Ino-Co

Генеральный директор/ Руководитель проекта
Алексей Козырев

Менеджер проекта
Макс Бодриков

Ведущий дизайнер
Татьяна Савченкова

Дизайнер
Дмитрий Гулин

Дизайнер уровней
Елена Козырева

Сценарист
Павел Кондрашов

Руководитель отдела программирования / Архитектор проекта
Сергей Семенов

Ведущие программисты
Александр Иволгин
Алексей Берсенев

Программисты
Александр Ясько
Антон Шелестов
Евгений Капцов
Иван Черемисов
Михаил Пизик
Святослав Дейнеко
Станислав Клинов
Юрий Иванов

Руководитель художественного отдела / Ведущий аниматор
Алексей Шумейкин

Менеджер художественного отдела
Марина Гулина

Ведущий художник
Александр Новик

Ведущий художник по концептам
Сергей Кондратович

Художники
Анна Горелова
Дарья Багрова
Инга Паукштите
Мария Иволгина
Алибек Корлакаев

3D художники / Аниматоры
Александр Пташников
Ангелина Фурсова
Антон Трофимов
Руслан Кокарев
Сергей Соловьев

Художники по спецэффектам
Алексей Ястребов
Андрей Шершнев

Художник по уровням
Андрей Пискунов

Motion Capture
студия Mocap.ru

Актеры motion capture
Татьяна Машьянова
Анна Борминская
Владислав Мигалев
Александр Степченко
Тимур Артыков

Руководитель отдела тестирования / GUI и Usability инженер
Евгений Соколов

GUI дизайнер
Кир Дуненков

Тестировщик / Инженер развертывания
Евгений Борисов

Звукорежиссер
Роман Каверга

Композитор
Андреас Валдетофт
Вокал (сопрано)
Натали Хэрнборг

Студия озвучения
Musa Games

Актеры озвучения
Сергей Чихачев
Влад Копп
Сергей Некрасов
Елена Ивасишина
Всеволод Кузнецов
Ольга Зверева
Константин Карасик

PR-менеджер
Алексей Артеменко

Переводчик
Мария Соколова

Особая благодарность
студии Cyberlore
Артему Колпакову (Musa Games)
Александру Язынину (Katauri Interactive)
Сергею Козьякову (Katauri Interactive)
Владиславу Доценко (Best Way Studios)
Константину «Afkos» Афтаеву
Алексею Скворцову
Анастасии Корниловой
Дмитрию Лень
Родителям, женам, мужьям и детям,
которые все это безобразие терпят уже много лет.

1C Company

Продюсер
Максим Вознюк

Технический продюсер
Дмитрий Долгов

PR и маркетинг
Анатолий Субботин
Алексей Пастушенко
Светлана Тарасова
Виктор Зуев
Роман Лупашевский

Дизайн и верстка рекламных материалов
Михаил Ряполов
Станислав Лушников
Мария Ходань
Александр Майоров

Руководитель отдела тестирования
Александр Шишов

Тестировщики
Сергей Кияткин
Александр Лобанов
Николай Николаев
Василий Панарин

Особая благодарность
Николаю Барышникову

Paradox Interactive

Генеральный директор
Фредерик Вестер

Исполнительный продюсер
Том Содерлюнд

Руководитель PR и маркетинга
Сюзана Меза

PR и Маркетинг
Боэль Берман

Менеджер производства
Жанетт Бауэр

Зарубежные продажи и маркетинг
Реена М. Миранда

Поддержка продаж
Карен Веерасами

Финансовый деректор
Лена Эриксон

Финансы и Учет
Анлуиза Ларсон

Проверка качества
Ульф Хедблом

Советник производства
Йохан Андерсон

Идеи по дизайну
Крис Кинг
Йохан Андерсон
Фредерик Вестер
Теодор Бергквист

Дизайн упаковки
Кристиан Сабе

Логотип
Мартин Бергстром

Художник-оформитель
Петр Фокс Высоцки

Исследования рынка
Мик Поллаци (2Coats)

Спасибо всем нашим партнерам:
Southpeak (США)
Koch Media (Германия)
Snowball (Россия)
Ascaron (Великобритания)
Friendware (Испания)
Cyberfront (Япония)
New Era Interactive Media Co. Ltd (Азия)
CD Projekt (Польша)
Porto Editora (Португалия)
Cenega (Польша)
Hell-Tech (Греция)
Plan1 (Финляндия)

Также спасибо всем участникам форумов и обсуждений за вашу поддержку. Вы сделали значительный вклад в наш успех.

Boost C++ libraries (http://boost.org)
TinyXML (http://sourceforge.net/projects/tinyxml)

libogg, libtheora, libvorbis
Copyright (c) 2002-2005
Xiph.org Foundation

zlib compression library
Copyright (c) 1995-2005
Jean-loup Gailly and Mark Adler

Этот продукт содержит лицензированные программные технологии компании GameSpy Industries, Inc. © 1999-2009
GameSpy Industries, Inc. GameSpy а также дизайн «Powered By GameSpy» являются торговыми марками компании GameSpy Industries, Inc. Все права защищены.
Используется Miles Sound System. Copyright © 1991-2009, разработка компании RAD Game Tools, Inc.
Данный продукт содержит программные технологии, лицензия на которые предоставлена компанией Best Way. (c) 2007. Все права защищены.

© Copyright Paradox Interactive 2008. Все права защищены. Majesty2 является торговой маркой компании Paradox Interactive.
© ЗАО «1С» Все права защищены.
Разработано 1С: Ino-Co. Все права защищены.












© 2009 Paradox Interactive. Все права защищены.
© 2009 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2009 1C:Ino-Co. Все права защищены.